

Nikola
Albanež

Muzej krapinskih neandertalaca: utjecaj industrije zabave na muzejsku praksu

Prvi susret s novim krapinskim Muzejom neandertalaca jest i bit će, pretpostavljam, svima dobro pamtljiv doživljaj. Za upečatljivost dojma zaslužna je specifična arhitektonsko-muzeološka koncepcija i posljedična muzeografska realizacija. Upečatljivost stvara već i sam pristup muzeju pošljunčanom stazom u potpuno prirodnom okolišu, ali isto tako i koloplet atrakcija i raznovidnih efekata unutar njega. Premda će u ovome osvrtu sa stajališta muzeologije biti ponajviše riječi o stalnom muzejskom postavu, neizostavno je i nužno spomenuti arhitektonsko rješenje.

Ponajprije valja istaći lokaciju novoga muzeja, točnije njegovu uklopljenost u krajolik što predstavlja iznimnu vrijednost toga projekta (u dnevnim tiskovinama moglo se saznati i o namjeri budućega uređenja okolnoga parka – prapovijesnoga! – s biljkama kakve su rasle na tom području prije 130 000 godina). Ta sretna okolnost da se muzej mogao smjestiti u neposrednom dodiru s prostom nalazišta (Hušnjakovo brdo), u udolini između brežuljaka, veoma je promišljeno i kvalitetno iskorišteno. Velika staklena stijena, flankirana masivnim, ali neutralnim betonskim zidovima te nadsvođena snažnom gredom, urešena odrazima svoga prirodnoga okoliša – a kojoj se posjetitelj približava u blagom usponu zavojitim prilazom – stijena je u čijem se podnožju nalazi ulaz u muzej. Ta je staklena površina potencirana kao opna istodobnog prožimanja i razdvajanja između dvaju svjetova: ovoga zbiljskoga i onoga muzealnoga, izmaštana na temelju

znanstvenih činjenica i spoznaja. Uspon se nastavlja i kada uđemo u interijer, suvremeni atrij, prigušeno rasvijetljen, dovoljno prostran da primi velike grupe posjetitelja. Njegova je funkcija predprostora u kojemu se pripremamo za obilazak postava, a ujedno se tu može pogledati kraći igrani film koji nas upoznaje s današnjim viđenjem života neandertalaca; scenarij je, naime, zasnovan na znanstvenim spoznajama i na njima izgrađenim predodžbama.

Slijedi strogo usmjeravana didaktička naracija, razigrana i maštovita, ali i donekle školski nametljiva (no, zbog doživljaja prostora u kojemu posjetitelj boravi to ipak nije tek trodimenzionalni udžbenik), što je i inače česta odlika tematskih parkova. I upravo u tome nalazimo, u teoretskom smislu, najzanimljiviji aspekt ovoga muzeja koji je to po nazivu, premda od muzejskih funkcija isključivo obavlja prezentacijsku čime bi, po definiciji, pripadao kategoriji tematskih parkova. To je ipak manje važno; vjerojatno su marketinški razlozi prevladali kod donošenja takve odluke. Daleko je važniji i, ponavljam, najzanimljiviji njegov aspekt koji se krije iza magije informacijskih tehnologija i digitaliziranih predodžaba te hiperrealistički uvjerljivih replika. Zagovornici “totalnog muzeja” u krapinskom bi muzeju, vjerujem, našli potvrdu za “konverzaciju objekta/fenomena” u kojoj se “dvije emocije, jedna koja proizlazi iz objekta i druga iz fenomena, sudaraju u posjetiteljevu duhu kako bi proizvele iznenađno razumijevanje” što bi, po takvom shvaćanju, predstavljalo “klimaks

muzeografske emocije”.¹ Je li doista tome tako, mogla bi potvrditi jedino pažljivo osmišljena i dulje vrijeme provođena evaluacija.

Suočeni s činjenicom da natjecanje za slobodno vrijeme posjetitelja zahtijeva agresivnije nastupe u odnosu na tradicionalnu mogućnost iskustva originala (čemu je pretpostavka zainteresiranost i određeno predznanje), muzeji su prisiljeni preuzimati sva raspoloživa sredstva i postupke kojima privlače pozornost.² Odmah valja istaknuti kako je i tematski park sasvim legitiman sudionik na tržištu raznolike suvremene muzeološke ponude. (Tematski se parkovi uvijek odlikuju pričanjem zanimljive priče, pa se tako na Floridi realizira jedan, primjerice, posvećen Harryju Potteru, ili se pak upravo izgradio čokoladni u Pekingu. Iako se često muzeji ne žele dovoditi u svezu s Disneylandom, nemoguće ga je ne spomenuti kao rodonačelnika određenog trenda u industriji zabave, koji sa svoje strane također ima prethodnike u sajamskim zabavištima i priredbama.)

Zbog tako nastale situacije u kojoj muzeografska pomagala zamjenjuju autentičnost prirodnina i rukotvorina, vidimo važnost replika koja nije bila toliko izražena još od vremena devetnaestostoljetnih gliptoteka; simulacija predmeta i okolnosti, odnosno okruženja u koja su predmeti smješteni postala je zamjena za original. Štoviše, zanimljivo je primijetiti kako se s pozicija industrije zabave takve simulacije autentičnog konteksta ne doživljavaju samo kao surogat i zamjena, nego kao poboljšanje u odnosu na original. Biti u prostoru projektiranom i izgrađenom za stjecanje ciljanih iskustava i doživljaja postala je glavna odlika muzeja, ona razlikovna odrednica po kojoj se izdvajaju iz svojega muzejskog kruga.

S druge pak strane, mišljenje kako muzeji moraju braniti svetost originalnog predmeta te ne bi smjeli popustiti pred nestrpljivošću široke publike zbog statičnosti koja ih ne zavodi dovoljno, još uvijek ima svoje zagovornike.³

Vratimo se krapinskome muzeju i ustvrdimo kako je redoslijed izlaganja tematskih sastavnica vrlo zanimljivo osmišljen u nizu od više od trideset podcjelina. Pored središnje teme o neandertalcima, pri čemu nije zaobiđen ni kontekst pronalaska njihovih ostataka s posebnim naglaskom na osobu pronalazača Dragutina Gorjanovića-Krambergera, autori postava, odnosno čitavog projekta i realizacije Muzeja krapinskih neandertalaca: paleontolog Jakov Radović i arhitekt Željko Kovačić predložili su nam i svoje viđenje – na temelju prevladavajućega suvremenog pogleda – povijesti čovječanstva i naše civilizacije. Posjetitelju se neprestano nude nove vizure koje se otvaraju dok korača po spiralnom uzgonu (da je ponegdje smješteno sjedalo, pored neprestanog poticanja na obilazak, ukazalo bi na dodatnu pažnju prema posjetitelju), koji valja shvatiti kao doslovnu, oprostorenu metaforu evolucije.

Pored svih muzeografskih pomagala – pri čemu je očita očaranost sofisticiranom visokom tehnologijom, ali koja nije korištena u tolikoj mjeri da bi se reklo kako je postala sama sebi svrhom – svoje mjesto su našla i ostvarenja likovnih umjetnika. I dok je francuska autorica Elisabeth Daymes, umjetnica koja je stekla svjetsku reputaciju rekonstrukcijom australopiteka “Lucy”, s pravom isticana kao perfekcionista svoga zanata, ostali angažirani autori tome su prišli daleko ležernije; naravno da nije potrebno neka velika umjetnička ostvarenja koristiti za diorame i raznorazne murale, ali bi ipak nešto viša likovna razina bila dobrodošla. U tom su se pogledu doprinosi Siniše Majkusa (DNK spiralne ovojnice i slične makete) te Ivana Fijolića (skulpture hominida) ipak bolje uklopili nego popratne slikovne kompozicije.

¹ *Cosmocaixa, the Total Museum through Conversation between Architects and Museologists*, ur. Marc Arnal, Barcelona 2006, str. 57.

² Maxwell L. Anderson, *Museums of the Future: The Impact of Technology an Museum Practises*, u: *Daedalus* 128 (3), 1999, str. 131.

³ isto, str. 130

S obzirom na današnje shvaćanje područja umjetničkog, zapravo bi se čitav projekt mogao promatrati u njegovu sklopu; počevši od pojedinačnih instalacija (doslovni kolaži koji nas upoznaju s povijesnim razvojem znanstvene misli, multimedijalni objekt “Kran” na bolesničkom krevetu, ogledalo kojim se posjetitelj smješta između anatomske prikaze neandertalca i suvremenoga čovjeka itd.) do sveukupne, kompleksne i razgranate instalacije. Time kao da se vraćamo renesansnim ljudima koji su sjedinjavali znanost i umjetnost, a odmičemo od stroge razdvojenosti tih područja ljudskoga stvaralaštva koju je u svojim podjelama i klasifikacijama iznjedrio prosvjetiteljski racionalizam. Racionalizam kojemu možemo zahvaliti i pojavu muzeja kakve poznajemo, ali u kojima danas više ne želimo gledati taksativno posložene izložbe, nego su nam draži postavi koji svojom maštovitošću i raznolikošću više nalikuju na manirističke kabinete čuda (zanimljivo je primijetiti kako i umjetnička djela ponovno

poprimaju određenu utilitarnu funkciju od koje su bila oslobođena protekla tri stoljeća).

Na tragu takvoga dojma kojim se želi pobuditi znatiželja i zagolicati mašta, svakako je i Krapinski muzej. Bilo bi tek poželjno da je tematiziranje sadržaja učinjeno, barem povremeno, na diskretniji način koji bi dopustio izvođenje vlastitih zaključaka jer bi takvom suptilnošću čitava prezentacija dobila na dodatnoj kvaliteti.

Krapinski muzej neandertalaca svakako je i na razini produkcije (gradnja je trajala sa zaostojima dvanaest godina) i više nego solidno ostvarenje kojime kao sredina – do sada prečesto navikla na nesretne improvizacije – možemo biti zadovoljni. On je doista atrakcija o kojoj se govori kao o “mamcu za turiste” koja će budućim, već predviđenim proširenjima sadržaja (uređene staze koje vode do samog nalazišta i oko njega kao dopuna muzejskome posjetu ili kao samodostatni obilazak brijege Hušnjakovo) u tom smislu postati još kompetitivnija destinacija. ✕